

**Ваши комментарии и ответы – таким цветом пишете (выполнено)**

## Функционал

- **Авторизация:**

<https://r792pt.axshare.com/#g=1&p=%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%B0>

- сайт отправляет пользователя на авторизацию через steam

- [steam] аккаунт пользователя подтверждает авторизацию и возвращается на сайт

- сайт связывает пользователя с сайтом steam

Пополнение платёжными системами курс 1\$ = 100 монет, 1 монета = 0.01\$

Пополнить за скины – уходим в магазин Продать свои предметы.

Ссылка на обмен – пользователь у себя в Steam её формирует и даёт сюда для обмена с ним предметами.

Если пользователь нажал «Выйти», то сайт ему сразу предлагает авторизоваться, поскольку без авторизации, сайт не может с пользователем выполнять операций – то есть он видит сайт, как на <https://csgo500.com/> - но при клике на любой активный элемент игры (не переходы по страницам и вкладкам с информацией) – ему предлагает авторизоваться.

- **Магазин**

<https://r792pt.axshare.com/#g=1&p=%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD>

**Обмен предмета на монеты**

<https://r792pt.axshare.com/#g=1&p=%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%BD%D1%8B1>

**Процесс**

- пользователь выбирает предмет, который он хочет продать из списка своих предметов

- [steam] аккаунт сайта делает предложение забрать товар

- [steam] аккаунт пользователя соглашается

- сайт определяет стоимость и начисляет пользователю монеты

- сайт обновляет список товаров, которые можно купить за монеты в общем каталоге Бота сайта

Пользователь получает монеты после того как он подтвердит обмен с Ботом сайта, стоимость можно считывать через этот сайт <https://opskins.com/> я не знаю как там точно делают, но цену где то точно проверяют. возможно вот <http://steam.tools/itemvalue/> или steam inventory helper.

- За каждые 58 копеек стоимости вещи, можно давать 100 копеек (1 монету),

- минимальная сумма для взноса 250 монет,

На <http://csgofast.com/> работает именно так.

### **Покупка предметов за монеты**

[https://r792pt.axshare.com/#g=1&p=%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD\\_1](https://r792pt.axshare.com/#g=1&p=%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD_1)

- в общем каталоге предметов у Бота сайта пользователь выбирает нужный ему предмет и если у него на балансе хватает монет, может его приобрести себе в список своих предметов

### **Процесс:**

- пользователь кликает какой товар

- [steam] аккаунт сайта делает предложение взять товар

- [steam] аккаунт пользователя соглашается

- монеты за товар снимаются

### **Фильтр**

- по типу предмета

- по редкости

- по качеству

- Поиск по названию

### **Сортировки**

- от дорогого к дешёвому и от дешёвого к дорогому

- алфавитный порядок

**- по популярности убираем**

## Игра Рулетка

по типу <https://csgo500.com/> и <http://csgofast.com/#game/double>

Рулетка состоит из четырех видов цветов, всего 24 черных, 15 красных, 10 синих, 1 золотой.

Черный цвет = X2

Красный цвет = X3

Синий цвет = X5

Золотой цвет = X50

### Процесс:

- пользователи делают ставку
- сайт определяет сыграла ставка или нет.
- сайт передает монеты тем, у кого ставка сыграла.

### Математика:

- алгоритм работы самой рулетки где берём? - с csgo500, или есть варианты лучше?
- время раунда - 20 сек на ставки, перед показом выигрышного цвета.
- min 10 монет и max unlim

## Игра Crash

<http://csgofast.com/#game/crash>

Игра начинается каждый 10 секунд. После завершения предыдущей, пользователь вводит количество монет, которые хочет внести в игру, далее задача юзера просто забрать монеты обратно, до того, как игра крашнется. Чем дольше пользователь игры держит депозит, тем больше его коэффициент на победу.

- пользователи записываются на игру
- сайт запускает игру до определенного момента
- пользователи нажимают стоп (или срабатывает автостоп)
- сайт определяет кто успел нажать до завершения игры, а кто нет. И показывает это иерархией-списком ниже, кто на каком этапе угадал до момента краша.
- сайт передает монеты для тех, кто успел нажать

Пользователь может ввести цифру для автостопа, чтоб оно автоматом забрало монеты.

### Математика:

- как работают коэффициенты - В начале каждого раунда сервис генерирует случайное длинное число random от 0 до 1 (например, 0.223088) и шифрует его через алгоритм sha224. Результат шифрования виден в начале раунда. В конце раунда сервис использует это число random для расчета коэффициента по следующей формуле:

```
let coef = 0.01 + 0.99 / (1 - random);  
  
if (Math.floor(coef * 100) % 33 === 0) {  
  coef = 1;  
}  
  
else {  
  coef = Math.round(coef * 100) / 100;  
}
```

Пример: В начале раунда было зашифровано число 0.24412312303230728. Сервис, используя формулу выше, получает число 1.32.

Вы можете самостоятельно проверить правильность определения победного сектора. Для этого в конце раунда возьмите число, которое было зашифровано и повторно закодируйте его с помощью любого из онлайн сервисов, например <http://sha224.net>. Вы увидите то же значение hash, что и в начале раунда. Это означает что результат игры не был подстроен.

Поскольку система определяет конечные коэффициент ещё до начала игры и любой игрок может проконтролировать отсутствие его изменений - вмешательство в игру для нас теряет смысл. Поэтому эта система является гарантом честности наших игр.

- время раунда - время раунда в зависимости от сгенерированного хеша, ну может крашнуться на 1.00 а может и до x100 дойти, от этого и время раунда. А время перезарядки игры – 10 секунд

- min 10 монет и max unlim

- **каким образом работает алгоритм работы – какой набор количества игр по времени есть, которые применяются? – нужно смотреть <https://csgofast.com/#game/crash>**

- что берёт себе Сайт? - сайт берет монеты пользователей который не успели во время выйти из игры, до краша.

## Классическая игра

Аналог <https://csgofast.com/#game/classic>

Пользователи ставят свои предметы, и кто-то один выигрывает все. 10% предметов сайт забирает себе

Показывает, кто и какие предметы ставит ниже самой игры.

#### **Математика:**

- min 1 предмет (но стоимость ставки минимум 100 монет = 1\$) и max ставка 10 предметов (\$ - не органичено)

- где берём алгоритм работы игры по выбору победителя?

<https://csgofast.com/#game/classic>

- как высчитывается 10% Ботом для забираания сайтом? - перед отправкой предметов победителю, сайт находит предметы и пытается забрать как можно ближе к 10%, +-3% разрешается.

- время раунда? Или сколько предметов или стоимости должно набраться для старта? - 1 минута, или 50 предметов.

- шанс для отображения как высчитываем – по стоимости или количеству предметов, которые внёс – или как иначе? - по стоимости конечно же, кто больше внес у того и больше шанс.

## История игр

<https://csgofast.com/#history/classic/all> - принцип тот же - какие именно предметы выиграл, кто выиграл, число раунда, хеш, все кто участвовал

## Чат

На подобии <https://csgo500.com/>

- Сообщение не чаще раз в 10 секунд

- как быть с матами и прочей модерацией? - можно добавить список слов, при написании одного из них, пользователь отправляется в mute на чат.

1 раз предупреждение, последующие разы уже mute на 30-60 минут.